

Report sull'Attività del 11 Novembre Orienteering Games

Report sull'Attività del 11 Novembre Orienteering Games	1
Contesto e Aspettative:	1
Partecipazione e Aspettative:	1
Parole Chiave e Temi dell'Evento:	2
Sviluppo del Contest:	2
Moderatori e Facilitatori del Contest:	2
Sono intervenuti per pochi minuti anche:	2
Aspettative di partenza:	2
Feedback e risultati ottenuti:	3
Valutazione e Sviluppo delle Soft Skills:	3
Team e motivo della scelta dei nomi di Team:	4
Report Team Metrics:	5
Piano di Sviluppo Competenze:	7
Conclusioni e Invito alla Riflessione:	7
Punti chiave per migliorare la progettazione dell'attività di tutorato per l'anno successivo:	7
Proposte per il contest Tutor Scienze MFN della stagione 2024	8

Organizzato da: Edutainment Formula per Scuola di Scienze MFN, Università di Genova

Contesto:

L'evento ha offerto ai tutor dell'Università di Genova un'esperienza di team building coinvolgente, utilizzando l'orienteeering come metafora per il loro ruolo nella Scuola di Scienze MFN. L'obiettivo principale era avviare il gruppo di lavoro consolidando il senso di squadra e sottolineare l'importanza del loro contributo all'interno della Scuola Scienze MFN Unige.

Partecipazione e Aspettative:

I tutor sono stati invitati a immergersi in un'avventura all'aperto, sperimentando l'orienteeering classico e tecnologico. Attraverso le sfide e le riflessioni, i tutor sono stati coinvolti in attività ludico didattiche che poi hanno permesso ai partecipanti di capitalizzare con azioni di auto e etero-osservazione, misurando le proprie soft skills tramite la webapp Team Metrics.

Parole Chiave e Temi dell'Evento:

Le parole chiave dell'evento erano orienteeering, tutoring e networking. Durante l'attività, i tutor hanno esplorato temi come il supporto agli studenti nelle decisioni accademiche, la creazione di connessioni tra tutor di diversi dipartimenti e la comprensione del contesto del Salone Orientamenti.

Sviluppo del Contest:

- **Esplorazione e Sfida:** I tutor, divisi in gruppi omogeneamente eterogenei, hanno mappato e nascosto oggetti che metaforicamente rappresentavano i Tesori di Scuola Scienze MFN, sottolineando l'importanza del problem-solving.
- **Smart Rogaining:** Attraverso la webapp di Edutainment Formula, i tutor hanno affrontato una sfida strategiche ed operativo. Hanno partecipato a una caccia al tesoro fotografica, mettendo in pratica la collaborazione e la leadership.

Moderatori e Facilitatori del Contest:

Luca Gelati: ha rivestito un ruolo centrale come guida per i tutor durante il contest. La sua expertise nella gestione delle webapp di Edutainment Formula e nell'utilizzo delle metafore orienteeering ha contribuito a fornire un contesto significativo, mentre i debriefing strutturati da lui facilitati hanno consentito di capitalizzare le emozioni vissute durante l'evento, sottolineando l'importanza di questa esperienza formativa per il ruolo dei Tutor all'interno di Scuola Scienze MFN.

Silvia Vicini e Giovanna Guerrini: Le docenti dell'Università di Genova, hanno fornito un supporto tecnico generale. La loro competenza ha contribuito a garantire il corretto svolgimento delle attività, integrando le componenti accademiche nell'esperienza complessiva.

Sono intervenuti per pochi minuti anche:

Franca Taddei: Mestra elementare di Bavari, ora in pensione, ha apportato un contributo interessante concentrandosi sull'essenziale compito di infondere fiducia agli studenti.

Gianluca Carbone: consigliere generale FISO Liguria, ha offerto una prospettiva preziosa evidenziando come l'orienteeering non sia solo uno sport, ma anche un veicolo efficace per lo sviluppo di competenze trasversali. La sua esperienza ha contribuito a sottolineare l'importanza di

quest'attività oltre il contesto sportivo, enfatizzando i benefici per lo sviluppo personale e professionale.

Aspettative di partenza:

Le aspettative dei tutor partecipanti all'Orienteering Games erano diverse e ricche di motivazioni personali:

Scambio e Conoscenza: Alcuni tutor hanno partecipato con l'obiettivo di conoscere gli altri partecipanti. L'evento rappresentava un'opportunità per ampliare la propria rete e creare connessioni significative tra tutor di diversi dipartimenti.

Superare Timidezza: Molti tutor, consapevoli della propria timidezza, hanno intrapreso il ruolo di tutor per superare questo ostacolo. L'evento extra-curricolare era visto come un'occasione di socializzazione e di sviluppo personale, favorendo un ambiente più aperto e collaborativo.

Condivisione di Esperienze: Alcuni tutor desideravano condividere la propria esperienza per facilitare le scelte accademiche agli altri studenti. Volevano capire come fornire al meglio consigli utili, basati sulle proprie esperienze, al fine di evitare che altri studenti commettessero gli stessi errori.

Divertimento e Apprendimento: Un gruppo di tutor ha partecipato con l'obiettivo di divertirsi e, allo stesso tempo, imparare nuove metodologie didattiche. Per alcuni che hanno partecipato lo scorso anno c'era una buona aspettativa. In generale l'evento era visto anche come un'occasione per acquisire nuove competenze che potessero essere utili non solo durante il Salone Orientamenti di Genova, ma anche nella vita di tutti i giorni (es. i nodi...).

Queste varie aspettative riflettono la diversità di motivazioni e obiettivi personali tra i tutor, ed hanno creato un contesto ricco di prospettive e esperienze uniche all'interno dell'Orienteering Games.

Feedback e risultati ottenuti:

Le aspettative dei tutor sono state ampiamente centrate durante l'Orienteering Games, evidenziato da feedback unanimemente positivi e soddisfacenti. I motivi chiave di questa riuscita includono:

Coinvolgimento e Divertimento Generale: Tutti i partecipanti hanno sottolineato il livello di coinvolgimento e il divertimento sperimentato durante l'attività. L'approccio dinamico e interattivo ha contribuito a creare un'atmosfera piacevole, promuovendo il senso di squadra tra i tutor.

Apprendimento Efficace di Nozioni di Orientamento: Gli obiettivi educativi dell'evento sono stati raggiunti con successo. I tutor hanno acquisito nozioni di base di orientamento attraverso le attività pratiche, dimostrando un apprendimento efficace. La combinazione di elementi teorici e pratici ha reso l'esperienza formativa e applicabile.

Metafora dell'Orientamento per il Team Building: L'utilizzo dell'orientamento come metafora per il team building ha dimostrato di essere un'idea chiave per il successo dell'evento. I tutor hanno compreso come le dinamiche dell'orientamento potessero essere applicate al loro ruolo di squadra per il prossimo Salone Orientamenti di Genova.

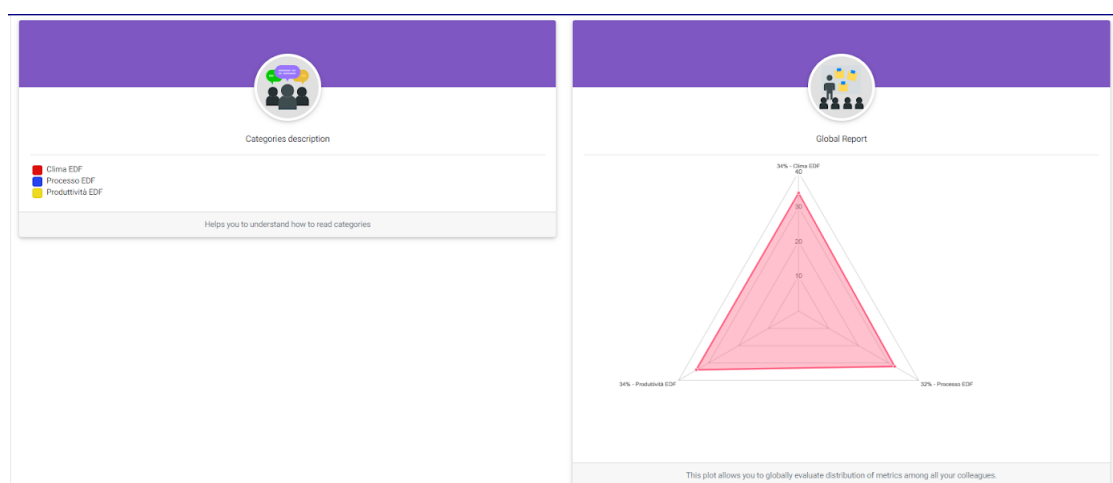
Costruzione di un'Efficace Squadra di Tutor: L'attività ha contribuito a costruire una squadra di tutor più coesa e collaborativa. Attraverso le sfide e le attività, accese dalla potente leva della gamification, i partecipanti hanno sviluppato una maggiore comprensione reciproca, fondamentale per lavorare insieme in modo sinergico durante il Salone Orientamenti.

Preparazione per il Salone Orientamenti di Genova: Gli elementi di team building, apprendimento pratico e la riflessione sulla metafora dell'orientamento hanno fornito ai tutor una buona preparazione per il prossimo Salone Orientamenti di Genova.

Valutazione e Sviluppo delle Soft Skills:

La webapp Team Metrics ha fornito una metrica oggettiva alle soft skills dei tutor, aprendoci ad una riflessione strutturata con tutti i presenti. L'indagine con la griglia di osservazione comportamentale ha contribuito a valutare il clima, la produttività e il processo:

Report Generale: L'analisi complessiva delle auto e etero osservazioni di tutti i tutor attraverso Team Metrics rivela risultati molto interessanti. Leggiamo nello specifico le percentuali di ogni dimensione indagata:



Clima (34%): I tutor hanno dimostrato un buon livello di coesione e collaborazione all'interno del gruppo, riflettendo un clima positivo durante le attività. Il 34% assegnato a questa dimensione indica un notevole equilibrio nel modo in cui il gruppo ha lavorato insieme.

Produttività (34%): il 34% attribuito alla produttività riflette il successo del gruppo nel raggiungere insieme gli obiettivi stabiliti. Questo risultato rappresenta una notevole miglioria rispetto a misurazioni precedenti su altri studenti, indicando una maggiore efficacia nell'ottenere risultati concreti.

Processo (32%): La dimensione del processo, valutata al 32%, mostra un notevole equilibrio tra la definizione di obiettivi di qualità e il percorso seguito per raggiungerli. Questo dato è particolarmente significativo, evidenziando una caratteristica importante di questo gruppo su come ha affrontato e seguito le linee guida di qualità durante il contest.

Commento della Docente Giovanna Guerrini: La docente Giovanna Guerrini ha espresso sorpresa positiva di fronte a questo equilibrio tra le tre dimensioni indagate. Tale risultato è notevole, considerando che in esperienze passate condotte in situazioni analoghe si era osservato uno squilibrio con un'evidente enfasi sul clima e una carenza sulla produttività e sul processo.

Team e motivo della scelta dei nomi di Team:

Leonardo Da Vinci, perchè è il primo inventore che si conosce da piccoli. Ma anche per le tartarughe ninja e perchè Alan Turing era già preso >:(

Marie Curie perché è stata la prima donna a prendere il Nobel (e anche perché ho avuto un criceto da piccola che avevo chiamato così 🐹)

Rita Levi Montalcini perché è stata la protagonista della mia tesina per l'esame di 3 media 😊

Alan Turing: perché è considerato un eroe "guasto" per via dei suoi trascorsi privati, un genio incompreso che alla fine ha salvato tantissime vite. Un super eroe, umano e sensibile, riscoperto troppo tardi

Charles Darwin: È che ispirato a simpatia ma non c'è un vero e proprio motivo 😊...
commento degli altri in chat: Palesemente per Ciao Darwin, ammettetelo... O i Darwin awards

Report Team Metrics:

Team Report: L'analisi approfondita delle auto e etero osservazioni dei tutor di un team specifico attraverso Team Metrics evidenzia alcune differenze rispetto al risultato aggregato. Esaminiamo dettagliatamente i report di ciascun team, focalizzandoci sulle percentuali di ogni dimensione analizzata:



Team 1:

Andrea Ferrari
Irene Guardincerri
Federico Conti
Christian Parodi
Clara Olmeda

Clima (35%): Il Team 1 ha dimostrato un'eccellente coesione e interazione tra i membri, riflettendo un clima positivo durante le attività. Questo risultato evidenzia una forte connessione e collaborazione all'interno del gruppo.

Processo (29%): La valutazione del processo indica un livello inferiore rispetto alle altre dimensioni. Il Team 1 potrebbe beneficiare di un'attenzione maggiore nella definizione e nel seguire i processi per raggiungere gli obiettivi.

Produttività (36%): Un notevole risultato nella produttività indica che il Team 1 ha lavorato con successo insieme per raggiungere gli obiettivi prefissati. Questo dato sottolinea la capacità del team di tradurre l'impegno in risultati concreti.

Team 2:

Alessandro Fiorello
Giorgio Rengucci

Guido Vallarino
Eleonora Ventura
Giulia Testoni

Clima (32%): Il Team 2 ha dimostrato un buon livello di coesione, sebbene leggermente inferiore rispetto ad alcuni altri team. Un focus maggiore sulla collaborazione potrebbe contribuire a migliorare ulteriormente il clima all'interno del gruppo.

Processo (29%): La valutazione del processo suggerisce che il Team 2 potrebbe beneficiare di un maggiore impegno nella definizione e nel rispetto dei processi per migliorare l'efficienza e la qualità.

Produttività (39%): Un'elevata produttività evidenzia la capacità del Team 2 di raggiungere i risultati in modo efficace. Questo risultato positivo suggerisce che il team ha lavorato con successo insieme per ottenere gli obiettivi.

Team 3:

Sara Rosselli
Gabriele Lucagrossi
Daniele Scala
Camilla Criaco
Mattia Bertelli

Clima (34%): Il Team 3 ha mantenuto un buon equilibrio tra collaborazione e coesione, riflettendo un clima positivo. Questo dato suggerisce una buona interazione tra i membri del gruppo.

Processo (32%): La valutazione del processo indica che il Team 3 ha raggiunto un buon equilibrio nella definizione di obiettivi di qualità e nel percorso seguito per raggiungerli.

Produttività (34%): Un buon risultato nella produttività indica che il Team 3 ha lavorato efficacemente insieme, ottenendo i risultati previsti. Questo dato evidenzia la capacità del team di tradurre gli sforzi in risultati tangibili.

Team 4:

Lorenzo Brizzi
Eria Pretto
Davide Mazza
Irene Vero
Andrea Stucchi

Clima (32%): Il Team 4 ha mantenuto un livello accettabile di coesione e collaborazione. Una maggiore attenzione alla comunicazione potrebbe contribuire a migliorare il clima all'interno del gruppo.

Processo (38%): Un risultato elevato nella valutazione del processo suggerisce che il Team 4 ha raggiunto un notevole equilibrio nella definizione e nel seguire i processi per raggiungere gli obiettivi.

Produttività (30%): Una produttività leggermente inferiore potrebbe indicare la necessità di un maggiore coordinamento e sforzo di squadra all'interno del Team 4 per raggiungere risultati più tangibili.

Team 5:

Enya Saracchi
Andrea Giampietro
Davide Scarra
Irina Xhuvli
Enrico Pezzano

Clima (35%): Il Team 5 ha dimostrato un'eccellente coesione e collaborazione, riflettendo un clima positivo. Questo dato suggerisce un forte legame tra i membri del team.

Processo (35%): Il Team 5 ha raggiunto un buon equilibrio nella definizione e nel seguire i processi, indicando una buona gestione del percorso per raggiungere gli obiettivi.

Produttività (30%): Un risultato accettabile nella produttività indica che il Team 5 ha lavorato in modo collaborativo, ma potrebbe beneficiare di un maggiore sforzo coordinato per migliorare ulteriormente i risultati ottenuti.

Piano di Sviluppo Competenze:

Al fine di capitalizzare al meglio l'esperienza ludico-formativa del contest "Orienteering Games" ai tutor è stata fornita la possibilità di visualizzare in modalità privata i propri dati psicometrici individuali (es.

<https://www.edutainmentformula.com/2022/04/winter-school-team-metrics-step2/>) ed un modulo per

implementare il proprio piano di sviluppo competenze

(<https://docs.google.com/document/d/1XDYDloYypnaPumjWQ-E0kB2ZyYGidEKi/edit>)

Conclusioni e Invito alla Riflessione:

Il report conclude con una discussione approfondita sui risultati delle attività, l'analisi delle lezioni apprese durante l'orienteering e il collegamento delle esperienze al contesto universitario. Si sono invitati i tutor a continuare la riflessione e l'applicazione delle lezioni apprese per un miglioramento continuo leggendo di tanto in tanto i K.P.I. (indicatori di prestazione) scelti ed implementati all'interno del proprio piano di sviluppo competenze.

L'evento ha dimostrato, ancora una volta, dopo lo scorso anno, di essere un'esperienza formativa e coinvolgente, creando un ambiente propizio per il miglioramento individuale e il rafforzamento del senso di comunità tra i tutor dell'Università di Genova.

Punti chiave per migliorare la progettazione dell'attività di tutorato per l'anno successivo:

Promuovere il Pasto Collettivo: Valutare la reintroduzione del pasto condiviso a pranzo per favorire una maggiore coesione tra i tutor e i docenti responsabili. L'esperienza dello scorso anno suggerisce che questo contribuisce positivamente all'ambiente di gruppo.

Integrazione di Aspettative / Motivazioni nel Modulo di Iscrizione: Implementare una sezione nel modulo di iscrizione (<https://www.edutainmentformula.com/orienteering-tutor-scienza-mfn/>) che consenta ai tutor di esprimere le proprie aspettative e il motivo alla base della scelta di diventare tutor. La raccolta di queste informazioni in anticipo agevolerebbe la progettazione dell'attività, consentendo una microprogettazione più mirata.

Feedback Immediato tramite Modulo Online: Creare un modulo online per la raccolta di feedback immediati dopo l'attività. L'utilizzo di strumenti come Google Moduli permetterebbe di ottenere riscontri tempestivi, offrendo spunti utili per valutare l'efficacia dell'evento e identificare aree di miglioramento.

Integrazione di Competenze Tecniche Significative: Arricchire il contest con competenze tecniche più approfondite che, pur mantenendo un valore metaforico, forniscano nozioni pratiche. Ad esempio, si potrebbero introdurre elementi come il calcolo dell'azimuth o la ricerca di punti nel territorio basata sulle coordinate polari. Questo arricchimento potrebbe rispondere alle aspettative dei partecipanti che lo scorso anno hanno apprezzato un approccio più tecnico (arte dei nodi).

Proposte per il contest Tutor Scienze MFN della stagione 2024

Format 1: Metafora Apicoltura - "Esplorando il Mondo delle Api"

Coinvolgimento Emotivo: Questo format offre un'esperienza coinvolgente attraverso laboratori interattivi e metafore visive, favorendo un coinvolgimento emotivo che aiuta a consolidare concetti e responsabilità.

Comprendere il Ruolo Collettivo: Le dinamiche delle api in un alveare sono un modello efficace per illustrare il concetto di lavoro di squadra e l'importanza del ruolo individuale all'interno di un sistema più ampio.

Metafora della Collaborazione: La struttura organizzativa delle api fornisce una metafora efficace per la collaborazione e la coesione, aspetti chiave per la formazione di una squadra di tutor in grado di supportare la Scuola di Scienze MFN.

Format 2: Gamification Challenge - "Esplorazione attraverso la Gamification"

Interesse degli Studenti: Utilizzando la gamification, il format cattura l'interesse degli studenti, offrendo un'alternativa dinamica e coinvolgente per esplorare le risorse della Scuola di Scienze MFN durante il Salone Orientamenti.

Sviluppo di Competenze Ludiche: Gli studenti sviluppano competenze di progettazione di giochi interattivi multiplayer, trasferibili nella loro futura attività di tutor, aggiungendo un elemento ludico al processo di formazione.

Approccio Innovativo: Il format offre un approccio innovativo alla formazione, avvicinando i tutor a concetti chiave attraverso una prospettiva ludica, stimolando creatività e partecipazione attiva.

Format 3: Orienteering Tecnico nel Bosco - "Navigazione con Cartina e Bussola"

Sfida Tecnica: Questo format mette alla prova le abilità tecniche dei tutor con l'orientamento nel bosco, offrendo una sfida stimolante e contribuendo a sviluppare competenze più specifiche.

Coinvolgimento della Federazione di Orienteering: La collaborazione con la Federazione Italiana Sport Orientamento aggiunge un livello di professionalità e connette il format a una rete sportiva più ampia, valorizzando il coinvolgimento degli studenti.

Apprendimento Esperienziale: L'orientamento nel bosco offre un apprendimento esperienziale tangibile, sottolineando l'importanza della precisione, della pianificazione e del lavoro di squadra, competenze essenziali per i tutor della Scuola di Scienze MFN.